

作为通俗叙事的日本少年漫画

林晓庆

指导教师
黄鸣奋
教授

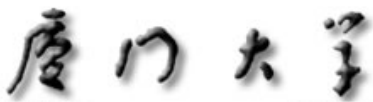
厦门大学

学校编码: 10384

学 号: 10220071154103

分类号_____密级_____

UDC_____



硕 士 学 位 论 文

作为通俗叙事的日本少年漫画

Japanese Youth Comic as Popular Narrative

林晓庆

指导教师姓名: 黄鸣奋 教授

专 业 名 称: 文 艺 学

论文提交日期: 2010 年 4 月

论文答辩日期: 2010 年 5 月

学位授予日期: 2010 年 月

答辩委员会主席: _____

评 阅 人: _____

2010 年 4 月

厦门大学学位论文原创性声明

本人呈交的学位论文是本人在导师指导下,独立完成的
研究成果。本人在论文写作中参考其他个人或集体已经发表
的研究成果,均在文中以适当方式明确标明,并符合法律规
范和《厦门大学研究生学术活动规范(试行)》。

另外,该学位论文为()
课题(组)的研究成果,获得()课题(组)
经费或实验室的资助,在()实验室完成。

(请在以上括号内填写课题或课题组负责人或实验室名称,
未有此项声明内容的,可以不作特别声明。)

声明人(签名): 林晓庆

2010 年 7 月 13 日

厦门大学学位论文著作权使用声明

本人同意厦门大学根据《中华人民共和国学位条例暂行实施办法》等规定保留和使用此学位论文，并向主管部门或其指定机构送交学位论文(包括纸质版和电子版)，允许学位论文进入厦门大学图书馆及其数据库被查阅、借阅。本人同意厦门大学将学位论文加入全国博士、硕士学位论文共建单位数据库进行检索，将学位论文的标题和摘要汇编出版，采用影印、缩印或者其它方式合理复制学位论文。

本学位论文属于：

() 1. 经厦门大学保密委员会审查核定的保密学位论文，于
年 月 日解密，解密后适用上述授权。

(☒) 2. 不保密，适用上述授权。

(请在以上相应括号内打“√”或填上相应内容。保密学位论文应是已经厦门大学保密委员会审定过的学位论文，未经厦门大学保密委员会审定的学位论文均为公开学位论文。此声明栏不填写的，默认为公开学位论文，均适用上述授权。)

声明人(签名)：林晓庆

2010 年 7 月 13 日

提 要

漫画是一种以绘制的图像为主要符号、以蒙太奇手法进行叙述的艺术形式。它以叙事性、符号性、时间性区别于绘画。它以图像构成了叙述的三重空间，又从自身的空间里生成了不同于电影、戏剧等其他叙事体裁的随机的时间特性。它可以用印刷术进行复制而不损害其本真性，所以它成为一种大众读物，因为它便于传播而且容易理解。作为世界各国最畅销的漫画品种，日本少年漫画继承了人类古老的叙事传统，其叙事结构与普罗普在俄罗斯的民间故事中所发现的深层结构相当接近，证实了同样的叙事结构在不同的历史时期依旧具有旺盛的生命力。在普罗普的研究基础上，利用布雷蒙和格雷马斯的叙事学理论可以更清楚地分析这个结构，并且将结构的分析进一步地推向更简洁的符号表述。传统叙事结构只是保障了最基本的市场接受度，已成为窠臼的叙事结构不能生产出绝对畅销的漫画。决定一部漫画是否受欢迎，关键不是可以被移译的结构，而是无法被结构所表达的东西。表现青少年所独有的精神气质，符合青少年渴望挣脱束缚的心理需求和价值观，才会成为最受青少年喜爱的漫画。个别的少年漫画也证明了，销量的压力和叙事的套路不会完全扼杀创新和追求深度的可能性。

关键词：漫画、叙事结构、青少年、心理需求

Abstract

Comic is a form of narration that uses images as its language and montage to narrate. Narrative and semiosis make comic a totally different art from painting, because comic becomes an art of time. Images build a triple space of comic and the space produces a flexible kind of time compares to movie and drama. Comic can be duplicated by printing but painting not. Comic has gained popularity inevitably due to its artistic and narrative form. It can be easily spread throughout the world and understood by the general public. The youth comic, known as ‘Shounen Manga’, becomes the most popular kind of comics not only in Japan but all over the world. The youth comic shares the similar structure that had been discovered by Vladimir Propp among the fairy tales of Russia. It proves that this structure keeps circulating in human history. Based on the research of Vladimir Propp, A.J Greimas and Claude Bremond had found their ways to go deeper into the narrative structure. This structure can be expressed in a more concise way by their own narrative theory. But this ancient tradition could not promise a great but only the earliest demand. There are something else that could not be found in the structure determine the popularity. The theory of psychoanalysis show us the youths are always mentally caged and wish to rebel against something, the youth comic that advocates the value of rebellion and no-ratoin meets their needs. This is the critical reason why the youths love youth comic. Some of the comics prove that the pressure from market and the convention of narrative will not completely strangle the creativity and profundity.

Keywords: comics, the narrative structure, youths, the needs of mental

目 录

| | |
|-------------------------------|----|
| 前 言 | 1 |
| 第 1 章 漫画的叙事原理 | 6 |
| 1.1 漫画不是绘画 | 6 |
| 1.2 作为符号的漫画图像 | 10 |
| 1.3 漫画中的文字 | 15 |
| 1.4 漫画的空间与时间 | 19 |
| 1.5 叙事特质决定读者面向 | 25 |
| 第 2 章 日本少年漫画的叙事结构 | 27 |
| 2.1 功能的概念 | 29 |
| 2.2 功能的连接 | 31 |
| 2.3 序列行进的动力 | 33 |
| 2.4 序列行进的过程 | 34 |
| 2.5 日本漫画的序列组成结构 | 37 |
| 2.6 少年漫画中被重复使用的模式和功能 | 37 |
| 2.7 少年漫画的人物关系 | 41 |
| 小 结 | 44 |
| 第 3 章 少年漫画的结构之外 | 46 |
| 3.1 少年漫画是青少年价值观和心理需求的集结 | 47 |
| 3.2 漫画家在隙缝之间的创造 | 55 |
| 小 结 | 59 |
| 结 语 | 60 |
| 附录——漫画《七龙珠》第一段情节分析图表 | 62 |
| 参考文献 | 64 |
| 致 谢 | 67 |

Contents

| | |
|---|-----------|
| Introduction | 1 |
| Chapter 1 The Theorem of Comic Narrative | 6 |
| 1.1 Comic Is Not Painting..... | 6 |
| 1.2 Comic's Image as Semiosis..... | 10 |
| 1.3 Words in Comic..... | 15 |
| 1.4 Space And Time of Comic | 19 |
| 1.5 The Narrative Form Determine The Readers | 25 |
| Chapter 2 The Narrative Structure of Japanese Youth Comics | 27 |
| 2.1 What Is Function..... | 29 |
| 2.2 The Procedural Formula | 31 |
| 2.3 The Motive | 33 |
| 2.4 The Process | 34 |
| 2.5 The Narrative Structure of Japanese Youth Comics | 37 |
| 2.6 The Repeating Functions of Japanese Youth Comics | 37 |
| 2.7 The Relation Between Characters | 41 |
| Summary of This Chapter..... | 44 |
| Chapter 3 Beyond The Structure | 46 |
| 3.1 Youth Comics Answer The Needs of Youth in Mental and Values..... | 47 |
| 3.2 The Creation Within Limits | 55 |
| Summary of This Chapter..... | 59 |
| Conclusion | 60 |
| Appendix | 62 |
| References..... | 64 |
| Acknowledgement..... | 67 |

前 言

2006 年到 2008 年间，中国大陆出现了不少关于日本漫画的学位论文，每一篇论文都不可避免地必须在正文之前不厌其烦地解释漫画一词的词义和梳理词义演变的历史。这实在是一种无可奈何的做法，因为我们现在所使用的汉语中，漫画一词涵盖的范围太广泛了，远远超过了英语 comics 和日语 manga 的概念。由于不想一而再再而三地重复解释名词，因此就在前言里做如下简要说明：本文所说的漫画，不是汉语中“漫画”涵盖的所有范畴，而只是其中的一部分，即英语中 comics 所指称的，一种前后相衔、连结成篇的并以此叙述故事的图像性系列读物。

“日本漫画”在构词方面类似于“日本汽车”、“日本电视剧”。我们其实无法考证冠上日本之名的商品和作品是否从资金的投入到制作过程都在日本国内（或由持有日本护照的人士）完成，只是习惯性地以国家之名对事物分门别类。我们唯一可以肯定的是：与美国漫画还有其他国家漫画不同，日本漫画一开始使用的语言是日语，然后才被翻译成其他的语言。除此之外，我们无法从漫画本身区分出其产地是日本、美国或其他国家。

少年漫画就更是一个模糊不清的概念了。所谓“少年漫画”的称呼，其实是来自于日本漫画出版业中对漫画期刊的分类。它们一般将预设读者按年龄与性别分为少年（在日语中少年指的是少男，不包括少女）、少女、男青年、女青年、男性成人、女性成人。在少年期刊上发表的漫画一般都称为少年漫画，而在少女期刊上发表的称为少女漫画。基于一种不成文的规定，一般带有某种程度以上的性讯息的漫画只能发表在成人漫画期刊上。不过，也有不少的漫画虽然发表在少年期刊上，却被读者归类为青年漫画甚至成人漫画。少女漫画的期刊虽然极少但也会偶尔发表一些被读者认为是少年漫画的作品。实际读者的构成也往往超出出版社的想象，被出版社设定为少年漫画的作品，大多数的时候女性读者的数量并不比男性读者少；标识为“青年漫画”的作品也往往拥有许多未成年的少年读者。

出版社是根据自己的期望和想象把漫画归类。读者对漫画的归类虽然大体上

与出版社相似，但也有不一致的时候。读者的归类并不是理论的而是经验的。例如《城市猎人》（原名：City Hunter）在集英社的《少年 JUMP》上连载，但是读者一般认为它含有相当多的性意味，所以应该属于青年漫画，甚至是成人漫画。

《头文字 D》（原名：Initial D）在讲谈社的《Young Magazine》上连载，该期刊被讲谈社定位为青年漫画期刊，但读者一般都将《头文字 D》认定是少年漫画。读者对漫画的分类，除了依据漫画内容是否含有性意味，还依据漫画主人公的性别和年龄。多数读者认为：少年和少女漫画的主人公年龄在 13 岁到 18 岁之间，也就是出版社设定的想象的读者的年龄，18 岁以上的是青年，25 岁以上是成人。但是这种根据往往不准确，例如《浪客剑心》的主人公绯村剑心在故事开始时已经 28 岁，《GT0》的主人公鬼冢英吉是 23 岁，《龙珠》的主人公孙悟空从 12 岁到 40 出头，《犬夜叉》的主人公犬夜叉已经 400 多岁。除了年龄之外，甚至性别有时也难以分辨。例如高桥留美子所创作的《相聚一刻》应该被归类为少女漫画还是少男漫画，一直都未有定论。

因此，为避免落入有关漫画分类的争论中而模糊了讨论的焦点，本文所研究的“少年漫画”，就是指在被出版社定位为少年漫画期刊上连载的漫画。至于那些在青年漫画上连载却被读者认为是少年漫画的那些作品，只好搁置在讨论范围之外。而我相信，这样的搁置并不足以影响讨论结果的有效性。

此前关于日本漫画的研究

从 2006 年到 2008 年，中国大陆发表了不少关于日本漫画的论文，大多数着重于日本漫画在全球（特别是中国大陆）的传播情况，探讨日本漫画成功的原因，并将日本漫画与中国漫画相比较，希望能够从日本漫画的经营和作品特征中找出中国漫画可以借鉴的地方。基本上大家的意见都相当一致，认为日本漫画的成功因素包括：从日本传统的审美趣味和文化传统中汲取养分，与此同时毫不抗拒地吸收日本以外的文化元素，驰骋无边的想象力，题材丰富多样，人物性格鲜明，故事情节引人入胜，善于针对不同的族群，将不同性别和年龄层的观众喜好趣味都一网打尽，而且善于将漫画与其他媒体结合（如动画电视剧、动画电影、电脑游戏等），进行广泛宣传。同时，大家对日本漫画传播之广抱着相当一致的忧虑。

大部分作者认为：现今的日本漫画内容充斥着暴力和叛逆，还有不少漫画带有青少年不宜的色情元素，与传统的社会价值观不符合。而更令人担心的是，日本漫画成为日本对外输出价值观的文化侵略行为。某些作品对英雄形象的塑造是一种军国主义强者崇拜的遗存。青少年对日本漫画的喜爱，可能导致青少年对日本不良文化的认同。

对日本漫画的研究往往超越作品本身而延展至社会文化，或着眼于青少年问题如崔玉媚《漫画中典型人物与青少年成长》、郝云峰《浅论都市亚文化——动漫文化对当代青少年的影响》，或出于政治性的忧虑和防卫心态（若严厉一点，有些甚至可以称之为历史的偏见），如王师洁《探寻日本动漫背后的文化特质》、徐渭《关于日本动漫的一种文化考察》、刘月蕊《对日本动漫流行的深思》、张文宏《漫画世界中的日本文化探析》、李娟和李月敏《日本动漫文化输出战略》、林玉娴《日本动漫的全球扩散与日本文化输出战略》。有不少论文对日本漫画何以风靡全球的各种原因进行研究，如孙雯《从商业绘画的角度看现代漫画的商业属性》、崔敏《日本动漫的传播分析》、张蕾《日本动漫的文化特征及其对中国动漫的发展启示》、贺丹《日本动漫全球传播对中国动漫的启示》。只囿于作品本身的研究属少数，如孟伟《日本故事漫画艺术的审美研究》、袁铨《关于日本动漫文本模式化的研究》、罗湘来《动画叙事研究》。也有一些短论文介绍了日本漫画的发展史和日本漫画产业的现况，如张守荣《日本漫画编辑出版机制解析》、韩若冰《日本动漫文化的草根性特质》、饶建华《战后日本漫画家及漫画创作》、陈俊《大众文化视野下的日本漫画》，等等。

其中有一篇论文特别值得注意，它是 2001 年暨南大学的硕士学位论文，作者是崔玉媚。作者以青少年的心理特质为切入点研究漫画的人物形象，认为漫画的人物具有青少年的心理特质，如叛逆和反抗、挑战权威、重情义、崇拜具有毅力的英雄人物，所以容易获得青少年的认同。虽然作者未曾引用权威心理学的理论，但我认为作者很敏锐地看到了问题的症结。因为人对某种价值观的认同，并不是来源于单方面的灌输。认同是一种双向作用的结果。发出者向接受者发出某种讯息，而接受者自身的情感和经验与讯息产生了共鸣，才有可能产生认同。认同绝不是在一张白纸上任意涂鸦。成人世界一直有这样的担忧：青少年对日本漫画中所携带的价值观的认同会导致青少年日渐背离当今社会或自身民族文化的

传统价值观。这类担忧并非毫无道理，但我认为在这个担忧之前，应该退一步省思：为什么漫画的价值观会得到青少年的认同？同样是关注漫画与青少年关系的论文，郝云峰的研究表现出来的是来自于成人的忧虑，而崔玉媚的研究则表现出对青少年的理解。

研究范围、目的、方法

如果将漫画研究的眼光聚焦在传播，或许可以为中国的动漫产业找出更有效的行销宣传的方法。如果将漫画研究的眼光聚焦在生产，那么不可避免必须先看到个别的、一部一部的漫画，然后才延伸到培育漫画家的历史和社会，延伸到漫画读者的生存环境。本文希望将主要篇幅和注意力集中于漫画自身的研究，没有企图从漫画窥视日本社会和日本的文化传统。或许视野狭小，但想为弥补漫画研究中相对缺乏本体研究这个缺憾做出一点努力。本文的研究范围仅限于日本漫画中的少年漫画，而且是少年漫画中的畅销漫画。实际上，之前所提及的大部分论文所着眼的也只是少年漫画，但其作者都将它们当做是日本漫画的全景图。少年漫画虽然是日本漫画中销售量最高的种类，但是却无论如何不能成为日本漫画的典型代表。因此，虽然本文所举证的也是之前相关论文中频频出现的漫画，但实在有必要在正文开始之前就予以明确说明：本文的研究范围只是 1988 年到 2008 年在日本和中国大陆最受欢迎的 20 部少年漫画，作为近 20 年日本少年漫画的代表。

之所以选择少年漫画，是因为少年漫画是最受欢迎、故事情节最类型化的漫画品种，最有资格被当做通俗日本漫画的代表。而本文的目的在于回答漫画为什么是通俗的？漫画之通俗为什么以少年漫画为最？少年漫画是否符合人们有关漫画情节高度模式化的印象？如果是的话，这个模式究竟是怎样的一个模式？袁铨的《关于日本动漫文本模式化的研究》就专注于此。但是，我想使用叙事学的方法，而不是凭借感性的印象找出漫画文本的叙事模式。若在畅销漫画的叙事中能够找到某种具备通用性的神奇方程式，是否就能够无限量生产出具有销量保证的漫画？这个神奇的方程式是否会成为扼杀一切艺术可能性的利刃？这些畅销的漫画是否除了这个神奇的方程式之外就别无所长？是否还有其他的东西让它

们得以长期占据畅销排行榜的前几名？

为了寻找出漫画的叙事模式，本文首先探讨漫画与其他的叙事体裁有何不同，漫画的叙事在怎样的空间和时间下进行，漫画的艺术形式又如何决定漫画成为一种通俗的读物；然后使用普罗普、布雷蒙和格雷马斯的叙事学理论分析组成漫画叙事的文本结构和人物关系结构，接着以青少年心理为切入点，使用弗洛伊德的精神分析理论论证为何青少年会喜爱具有这种特质的漫画。写这一篇论文的目的，只是希望能够让不看漫画的人们对漫画和喜爱漫画的人们有更多的了解。

第1章 漫画的叙事原理

有一种观念，认为不管怎样的媒介，都有可能极为高雅或极为低俗。这种意见认为媒介只是一个工具或只是一个通道，高雅或低俗的只是填充在这个通道里面传输的内容。确实，在理论上没有人能够证明就算是当下最被知识分子们所鞭挞的低俗之王电视不能播放在维也纳音乐厅里举行的音乐会，也没有人能在理论上证明在家里看电视的各位观众不会危襟正坐地在电视机前肃穆地观赏完这场音乐会。在逻辑上，只要统计学家们能够找出这样的一个例子，哪怕是全世界唯一的一个，就可以立即推翻波兹曼的言论。但实际上，媒介、工具或艺术样式是会直接或间接影响传播效率和传播内容的。

为此，在正式谈论漫画的通俗性之前，我们实在有必要腾出一点时间和篇幅来谈论漫画的艺术样式。

1.1 漫画不是绘画

长久以来，我们将漫画当成一种特殊的绘画，就像过去我们将电影当做是一种拍摄下来的戏剧一样。不论是将电影当做被拍摄下来的戏剧还是将漫画当做一种特殊的绘画，都是注意到了二者表面的相似而忽略了它们本质上的不同。从最原始的全人力手工完成到近年发展出来的数码编辑，漫画始终是一种绘制的非真实图像。这里说的非真实图像是相对于摄影的真实影像而言。漫画是绘制的非真实图像这一事实使得尽管无数人意识到漫画的要素在于叙事，却仍旧将漫画归为一种特殊的、具有叙事功能的绘画。其实，认为漫画必须包含叙事和认为漫画是一种特殊的绘画这两者之间是有矛盾的。

这并不是说绘画不能够叙事。古今中外，有不少绘画作品的创作动机都是为了记述某个事件或某个过程，比如古代的壁画、日本的浮世绘等等。在所有的漫画史中，所能够追溯到的最早的漫画都是脱胎于绘画的，而绘画演变成漫画的标记就是叙事。这说明绘画和漫画的边界在很长的一段时期是模糊不清的。绘画和漫画开始分道扬镳，来自于作品的因素是由于漫画使用了文字，来自于理论的因

素是因为现代绘画理论的出现。在现代派的绘画出现以后,为了将现代派绘画与之前的绘画都涵盖在同一个绘画理论之下,美学家们不得不重新建立一套绘画理论,而这个能够解释现代绘画作品的绘画理论在不知不觉之间将漫画挤出了绘画的范畴。

古老的绘画理论认为绘画是一种模仿,这个观念盛行了很久。但若绘画是一种模仿,不管是模仿事物的物理外形还是事物的精神本质,则会导引出另一个结论,就是在个别的绘画的作品外,存在一个被模仿的‘原型’。于是在原型和绘画之间所存在的距离,则会在观赏者从画中辨识出原型以后否定掉绘画作品本身存在的合理性。绘画作品越接近原型,则越凸显自己虚假。如果绘画以模仿为目的,绘画作品在真实的原型面前,就会变成一种无意义的假象。那我们就会回到柏拉图的时代,拥有足够的理由将艺术家驱赶出理想国。但绘画从柏拉图的时代存活到现在,则是因为它与其他艺术一样以表现自身而不是模仿他者为其存在方式。

向古老的绘画理论发起攻击的并不是美学家们,而是画家们。因为抽象绘画出现了。过去的绘画哪怕是最懒惰的印象派作品,在他们的作品里都能隐约地看出一些物体的轮廓,可是抽象派的作品可以是一堆颜料的堆砌,配上一个不知所云的命名,若没有标题的指引或解说员,观赏者无法理解这些作品。因此过去的绘画理论就不能解释这些绘画而需要新的理论。这个时期在新的绘画理论中占主流的是表现主义,代表人物有科林伍德、克罗齐、沃林格等人。他们认为,绘画不是模仿而是表现。一开始的时候,表现主义只主张绘画是表现画家内心主观的情感和感受。但是到了苏珊·朗格的《形式与情感》一书,创作者的情感与作品的形式统一了起来。艺术本身是一种形式,形式是情感的符号,情感不是形式的指示对象,而是一开始就蕴含在形式之中。

非常具体地将绘画从绘画的对象和模仿论的纠缠中解救出来的是伽达默尔。作为一个哲学家,伽达默尔意外地在《真理与方法》一书中特别开辟了一个章节来论述绘画美学的本体论。他认为,绘画是一种表现,而表现的并不是外在于绘画东西,而是绘画自身。伽达默尔精辟地区分了表现的绘画和模仿的摹本这二者之间的差异。绘画作品本身就是目的,就是被意指的东西。哪怕是一幅以现实中的人物为题材的肖像画,模特儿在观赏者欣赏绘画作品的时候是必须隐遁的。当原型被画家当做题材绘制成一幅绘画作品之后,就算原型的外形还完整的保留在

作品中，原型和绘画的关系却已经被切断了。绘画作品并不是为了让观赏者从画中看见原型而成为一幅绘画的。观赏者并无需从绘画作品中辨识出这幅肖像画的原型是什么。就如同考证蒙娜丽莎究竟是达·芬奇的情妇、意大利的贵族夫人还是达·芬奇的女装扮相只是历史学家的问题而不是艺术家的问题一样。无法辨识出绘画作品的人或物并不影响绘画作品意义的完整。若我们不这么来理解绘画艺术，那将无法解释抽象派绘画何以被承认为绘画。在抽象派的绘画中，除了色彩和线条，观赏者几乎无法具体辨认出任何东西来。抽象派绘画或许可以被当成是一种激进的实验，但它确实说明了一些问题。当绘画的观赏者过度关注绘画中的原型，绘画本身的意义就会在视线中消逝。

但摹本不同，摹本是为了让观赏者从自身辨认出所模仿的东西而存在的，例如警局所使用的通缉肖像。摹本的目的只在于模拟原型，不具有任何自为的存在，它只是一个通道，让人们通往原型。当它所意指的东西被辨识出来以后它就失去了存在的意义。^①

因此在现代绘画的理论中，就没有办法继续容纳漫画作为一种特殊的绘画。因为与以表现绘画自身为目的的绘画艺术相比，漫画的图像的功能更接近于摹本而不是绘画。

因为让漫画成为漫画的，并不是漫画的图像构成具有什么绘画所没有的特质，而是因为漫画的图像能够叙事。所谓具有叙事的能力，意为漫画就算不借助任何文字也能够传达特定的意指，而每一个漫画图像的意指经过先后顺序组合起来之后就成了一个叙事。也就是说，漫画的图像是有特定意指的，而这就是漫画图像与绘画的差异。漫画的图像是有所指涉的，它必须具有意指，可以承载一个或一组信息，而且是明确的信息。只有当信息被观赏者意识到的时候，才算是构成了漫画。绘画的形式只是在画布上由颜料构筑起来的空间，而漫画的形式还得包括图像构成的空间中所叙述的故事。

举个例子或许可以更方便地说明这个问题。绘画作品《马拉之死》中，马拉死在浴缸中，手上握着鹅毛笔和一张纸，浴缸旁边放着一个木箱和一罐墨水。据说这是达维特在事件发生后赶往案发现场后根据记忆绘制而成的肖像画。这是一

① [德]伽达默尔(Hans-Georg Gadamer). 真理与方法——哲学解释学的基本特征(上)[M]. 洪汉鼎译. 上海: 译文出版社, 2004, 176-210.

幅肖像画而不是案发现场的留证写真，留证写真就真的只是纯粹的摹本。这幅肖像画是被期待以一幅绘画作品的方式呈现在观赏者面前，而不是凶案现场的复现。这幅画对今天的观赏者而言肯定具有历史和象征的意义，但是观赏者从这幅画中所感受到的艺术之美，绝不是因为这幅画陈述了一个叫马拉的男人死在浴缸里面这个事件。群众欣赏这幅绘画，也不是为了要知道案发现场的情况。当时的观赏者透过新闻、后来的观赏者透过历史都已经知道了这个事实。马拉死去这一事件并不是这幅绘画的结构，绘画的结构只是色彩和线条。这幅绘画透过色彩和线条的处理所表现出的其他意味，或许是牺牲的肃穆和高贵的死亡，也或许是沉重的哀恸。这种不明确的感觉是绘画形式所带来的意味，是绘画的图像激起的，而不是马拉死亡这个事件激起的。但如果同样的构图出现在一幅漫画作品中，情况就大不相同。因为在漫画作品中，图像首要的任务是告诉观赏者，有个男人死在浴缸里面了，他临死前抓着笔和纸，留下了遗言。这是这幅图像的指定意义，是这部漫画叙事中的其中一个情节。

漫画的图像必须传达给定的意指，而绘画不是如此。绘画可以表现一种暧昧不明的意味，甚至没有。如果说绘画以表现自身为其存在的方式，那么漫画的图像就是以表达的目的而存在的。所以只允许有抽象的绘画而不可能有抽象的漫画。因为表现可以是抽象的，而表达则必须是明确而具体的。因此欣赏漫画和欣赏绘画的方式是不同的。漫画的欣赏并不是让观赏者的注意力停留在图像本身，而是透过图像读出每一个画面指定的意义。当意义被传达以后就完成了阅读。而绘画则是观赏者必须凝神关注图像自身。

于是，漫画无可厚非地必须从绘画中割裂出去。但漫画和绘画之间一直存在着一种过渡状态。因为无法否认有这样一种可能：一个漫画家的美术造诣达到某种程度，他创作的漫画图像，单就图像自身就能带给观赏者审美的感受，那么他创造的漫画图像在抽离了整个叙事结构之后能成为绘画作品。或：有一系列的绘画作品，观赏者能从其中明确地阅读出一个符合叙事要求的讯息，那么它既是漫画也是绘画。这样的假设并不是空穴来风，至少几米的绘本就很难被归类成绘画或是漫画。几米绘本的图像虽然有固定的指涉，可是却没有办法像典型的漫画那样单靠图像就能成为一个叙事，叙述的工作大部分由文字承担。绘本的图像提供一个配合文字叙述的场景，可是把文字除去之后，图像自身又能够自足地成为一幅绘画。

Degree papers are in the "[Xiamen University Electronic Theses and Dissertations Database](#)". Full texts are available in the following ways:

1. If your library is a CALIS member libraries, please log on <http://etd.calis.edu.cn/> and submit requests online, or consult the interlibrary loan department in your library.
2. For users of non-CALIS member libraries, please mail to etd@xmu.edu.cn for delivery details.

厦门大学博硕